



Is een creativiteitstechniek met als doel het snel, veel nieuwe ideeën over een bepaald onderwerp of vraagstuk te genereren. Het kenmerk van een brainstormsessie is dat het waardeoordeel over de geopperde ideeën wordt uitgesteld totdat alle ideeën zijn opgesomd. www.encyclo.nl

UITLEG EN THEORIE VAARDIGHEID

Nadat je het probleem hebt verkend en geformuleerd kan je gaan brainstormen.



Elke zeshoek vertegenwoordigt een stap in het proces brainstormen.

Stap 1 Denk alle kanten op:

Hebben we veel verschillende ideeën? Hebben we in verschillende richtingen gedacht? Hebben we veel gecombineerd? Veel inspiratie uit heel andere gebieden gehaald? Hebben we ongewone, gekke, wilde ideeën?

Stap 2 Breng ideeën tot leven:

Hebben we de ideeën tot leven gebracht? Getekend, verteld, voorgedaan, namen gegeven? Zijn de ideeën concreet genoeg om je er iets bij te kunnen voorstellen? Is de keuze en de redenen waarom helder en overzichtelijk?

Stap 3 Durf fouten te maken:

Hebben we al onze ideeën genoteerd? Ook alle gekke of rare ideeën? Hebben we verschillende manieren uitprobeerd? Hebben we geleerd van wat niet werkte en hebben we onze aanpak aangepast als iets niet werkt? Durven we een ongebruikelijke weg te kiezen?

Stap 4 Leef je in:

Hebben we rekening gehouden met de gebruikers en de context? Is er input van de gebruikers in deze fase? Hebben we ons ingeleefd in de gebruikers in deze fase? Kunnen gebruikers meedenken?

Bepaal je richting:

Hebben we de ideeën geclusterd? Naar samenhang gezocht? De ideeën beoordeeld en geordend? Een selectie gemaakt? Kloppen de gekozen ideeën met onze richting?

Deel ideeën:

Staan we open voor elkaars ideeën en ideeën van anderen? Gaan we door op elkaars ideeën? Vullen we elkaar aan? Maken we gebruik van elkaars sterke kanten? Zorgen we voor een prettige sfeer waarin we samen naar iets toe werken? Inspireren we anderen met onze ideeën?

Gebruik het proces:

Hebben we de doelen van deze fase gehaald? Hebben we handige ontwerptechnieken gebruikt in deze fase? Moeten we een stapje terug in het proces of juist knopen doorhakken en verder? Moeten we onze aanpak aanpassen? Waar moeten we meer op letten? Gebruiken we technieken die bij ons en bij het ontwerpprobleem passen?

OEFENINGEN

Vraag de docent om een 'probleem' of casus of verzin er zelf een en bespreek die even met de docent. Doorloop dan alle stappen van de kaart, leg het vast. Toon tenslotte een inspirerende ideeëntabel waarbij OUT OF THE BOX de rode draad is. (Tip: Gebruik dit bij een project van O&O.)

WAT MOET JE KUNNEN?

Elke stap die je moet nemen om een zo bijzonder mogelijke ideeëntabel te produceren, moet je kunnen toelichten in je eigen woorden.

HANDIGE LINKS